CARAVANINGOWE MISTRZOSTWA POLSKI

REGULAMIN

Główna Komisja Turystyki
Warszawa, listopad 2026 r.

1. CEL MISTRZOSTW

1.1. Celem mistrzostw jest wyłonienie najlepszej drużyny i klubu w Polsce.

1.2. Udziałem w mistrzostwach przyczynia się do:

a) popularyzacji zorganizowanych form turystyki caravaningowej,
b) wpajania kultury motoryzacyjnej i kultury biwakowania,
c) podnoszenia praktycznych umiejętności kierowania pojazdem samochodowym, pojazdem z przyczepą oraz ich obsługi,
d) doskonalenia i ugruntowania wiedzy o przepisach ruchu drogowego, o udzielaniu pomocy przedlekarskiej,
e) praktycznego szkolenia organizatorów turystyki caravaningowej.

2. ORGANIZATOR

2.1. Caravaningowe Mistrzostwa Polski corocznie zleca Główna Komisja Turystyki (GKT) PZM do realizacji klubom zrzeszonym w PZM i odbywa się pod nadzorem GKT PZM.

2.2. Do zadań Głównej Komisji Turystyki należy ustalenie na dany rok liczby rund ich terminów oraz organizatorów.

2.3. Mistrzostwa są własnością PZM, w tym także praw do transmisji TV i radiowych.

3. PRZEBIEG MISTRZOSTW

3.1. Mistrzostwa składają się z rund, które odbywają się na zlotach organizowanych przez członków rzeczywistych (Kluby) PZM na zlecenie i pod nadzorem GKT PZM.

3.2. Klub, któremu powierzono organizację rundy przedstawi do zatwierdzenia GKT PZM program imprezy (informator + zadania rekreacyjno-sportowe do pieszego rajdu rekreacyjno-sportowego) na **60 dni** przed terminem rundy.

3.3. Organizator ma obowiązek ubezpieczyć imprezę od odpowiedzialności cywilnej (OC).

4. CEL MISTRZOSTW

4.1. Celem mistrzostw jest wyłonienie najlepszej drużyny i klubu w Polsce.

4.2. Udziałem w mistrzostwach przyczynia się do:

f) popularyzacji zorganizowanych form turystyki caravaningowej,
g) wpajania kultury motoryzacyjnej i kultury biwakowania,
h) podnoszenia praktycznych umiejętności kierowania pojazdem samochodowym, pojazdem z przyczepą oraz ich obsługi,
i) doskonalenia i ugruntowania wiedzy o przepisach ruchu drogowego, o udzielaniu pomocy przedlekarskiej,
j) praktycznego szkolenia organizatorów turystyki caravaningowej.

5. UCZESTNICTWO W MISTRZOSTWACH

Uczestnikami mistrzostw są drużyny składające się z dwóch pełnoletnich zawodników reprezentujących załogę, którzy zgłoszą zgodnie z wymogami organizatora swój udział, a podczas rundy mieszkają w przyczepie campingowej, samochodzie campingowym, namiocie, domkach, pokojach. Zawodnicy zgłaszający się na rundę w załodze jednoosobowej mogą do składu drużyny dokooptować osobę z innej załogi nie startującej w innej drużynie. Zawodnik drużyny, który jest kierującym podczas konkurencji sprawnościowego przejazdu pojazdem musi posiadać Prawo Jazdy kat. B.

W przypadku gdy drużynę stanowią członkowie z dwóch różnych klubów drużyna przed przystąpieniem do rywalizacji musi określić się który klub reprezentuje, jeśli tego nie uczyni zostanie sklasyfikowana jako drużyna niezrzeszona w żadnym klubie PZM.

6. ZGŁOSZENIE DO MISTRZOSTW

Zgłoszeniem do mistrzostw jest udział drużyny w przynajmniej jednej rundzie. Zmiana składu osobowego w drużynie w kolejnej rundzie powoduje uznanie jej za nową drużynę w klasyfikacji końcowej.

7. KLASYFIKACJA MISTRZOSTW

7.1. W ciągu miesiąca po zakończeniu ostatniej rundy powołana przez GKT PZM komisja obliczeń, w oparciu o wyniki z poszczególnych rund dokona obliczeń wyników mistrzostw i ustali kolejność miejsc w poszczególnych klasyfikacjach.

7.2. Do klasyfikacji drużynowej mistrzostw zalicza się sumę punktów z wszystkich rund, w których drużyna wzięła udział w danym roku. Zwycięzcą zostaje drużyna, która uzyska największą liczbę punktów. W przypadku jednakowej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje lepsze miejsce w zaliczonych rundach.

7.3. O zajęciu miejsca w klasyfikacji klubowej decyduje suma punktów z wszystkich rund, w których klub wziął udział w danym roku. Zwycięzcą zostaje klub, który uzyska największą liczbę punktów. W przypadku równej liczby punktów o kolejności zajętego miejsca decyduje większa ilość drużyn z danego klubu, sklasyfikowanych w pierwszej dziesiątce mistrzostw, a następnie wyższe miejsce w klasyfikacji drużynowej.

8. NAGRODY REGULAMINOWE

8.1. Dla drużyny:

- za miejsca od I do VI - nagrody honorowe.

8.2. Dla klubu:

- za miejsce od I do III - nagrody honorowe.

9. POSTANOWIENIA ORGANIZACYJNE

9.1. Organizator rundy zobowiązany jest w terminie nie krótszym niż 45 dni przed rundą przygotować gotową wersję informatora w wersji elektronicznej i przesłać go na adres e-mail: gkt@pzm.pl

Informator powinien określać:

a) nazwę organizatora i jego adres,
b) termin, miejsce i numer kolejny rozgrywanej rundy,
c) dane osobowe sztabu rundy wraz ze składem z pkt 12.1 niniejszego regulaminu,
d) warunki udziału w rundzie w tym termin i sposób zgłoszeń,
e) wysokość opłat,
f) program imprezy, w tym planowane terminy konkurencji regulaminowych rundy,
g) konkurencje wraz z regulaminami do rajdu rekreacyjno - sportowego,
h) świadczenia organizatora,
i) inne informacje dla uczestników wg uznania organizatora np. plan dojazdu,
j) konkursy przeprowadzone w ramach organizowanego zlotu,
k) dodatkowe wymogi bezpieczeństwa,

9.2. Konkurencjami regulaminowymi rundy są:

a) konkurencja sprawnościowego przejazdu pojazdem (samochodem osobowym, samochodem osobowym z przyczepą lub kamperem) zgodnie z załącznikiem nr 1,
b) 4 pytania testowe z przepisów prawa o ruchu drogowym, zgodnie z kategorią "B" i 1 pytanie z udzielania pomocy przedlekarskiej, losowane po zaliczeniu próby z pkt. a w wydzielonym terenie, limit czasu na rozwiązanie testu wynosi **5 minut.**
c) 3 konkurencje rajdu rekreacyjno – sportowego opracowane zgodnie z załącznikiem nr 2.

Uwaga!

Jako pytania z prawa o ruchu drogowym stosuje się wyłącznie przepisy prawa o ruchu drogowym zgodnie z kat. „B".

Za poprawną odpowiedź z wiedzy na temat przepisów z prawa o ruchu drogowym zgodnie z kategorią „B" oraz wiedzy przedlekarskiej uznaje się wyłącznie zaznaczenie jednej prawidłowej odpowiedzi w danym pytaniu. Każde inne zaznaczenie, poprawienie lub niezaznaczenie uznaje się za odpowiedź niepoprawną.

Pytania testowe przygotowuje GKT PZM. Plan trasy przejazdu po otrzymaniu od organizatora parametrów placu do jazd przygotowuje GKT PZM i będzie opublikowany przed rozpoczęciem konkurencji.

Zabrania się używania telefonów komórkowych i innych urządzeń rejestrujących oraz fotografowania arkuszy testowych w trakcie i po zakończeniu konkurencji testowej. Naruszenie tego zakazu wiąże się z dyskwalifikacją zawodnika.

W przypadku stwierdzenia przez zawodnika (drużyny) niejasności, błędu lub dwuznaczności w treści pytania testowego, zawodnik (drużyna) nie przerywa testu, lecz powinna zanotować numer arkusza testowego oraz numer spornego pytania, a następnie zgłosić ten fakt Sędziemu Głównemu zawodów w celu późniejszej weryfikacji po zakończeniu konkurencji.

9.3. W imieniu klubu występuje wyłącznie kierownik ekipy klubowej.

9.4. W przypadku odwołania rundy, organizator zobowiązany jest na 7 dni przed terminem rozpoczęcia mistrzostw do pisemnego powiadomienia GKT PZM oraz klubów zgłoszonych do uczestnictwa w rundzie.

10. PUNKTACJA DRUŻYN W RUNDZIE

Drużyny uczestniczące w rundzie podlegają następującej punktacji:

a) za przejazd pojazdem
- za pierwsze miejsce 100 pkt
- za drugie miejsce 99 pkt
- za trzecie miejsce 98 pkt
- za czwarte miejsce 97 pkt
- za piąte miejsce 96 pkt
- za szóste miejsce 95 pkt
- za kolejne miejsca - o jeden pkt mniej aż do 0 pkt

b) z pytań testowych z prawa o ruchu drogowym i udzielania pomocy przedlekarskiej,
- za każdą poprawną odpowiedź 20 pkt

c) rajd rekreacyjno-sportowy - za każdą konkurencję od 0 do 5 pkt

dla każdego zawodnika drużyny. Uzyskane punkty sumuje się dla danej konkurencji.

11. KLASYFIKACJA RUNDY

11.1. Klasyfikacja drużyny

Drużyną sklasyfikowaną jest drużyna, która brała udział we wszystkich konkurencjach (tj; przejazd pojazdem, testy BRD oraz rajd rekreacyjno-sportowy)

O kolejności zajętego miejsca w klasyfikacji drużynowej decyduje suma punktów wyliczona wg pkt. 9. niniejszego regulaminu.

W przypadku jednakowej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje krótszy czas (do dwóch miejsc po przecinku) przejazdu pojazdem.

11.2. Klasyfikacja klubów

Do klasyfikacji klubów zalicza się punkty uzyskane wg pkt. 9 przez maksymalnie trzy drużyny danego klubu, które brały udział we wszystkich konkurencjach rundy. Zwycięzcą zostaje klub, który uzyska największą liczbę punktów. W przypadku równej liczby punktów o kolejności zajętego miejsca decyduje większa ilość drużyn z danego klubu sklasyfikowanych w pierwszej dziesiątce rundy, a następnie wyższe miejsce drużyny w klasyfikacji drużynowej. Warunkiem sklasyfikowania klubu jest udział co najmniej jednej drużyny z danego klubu we wszystkich konkurencjach rundy.

12. NAGRODY REGULAMINOWE W RUNDZIE

12.1. Dla drużyny:

- za miejsce od I do VI - nagrody honorowe, rzeczowe*

12.2. Dla klubu:

- za miejsce od I do III - nagrody honorowe.

*Uwaga!

Przyznanie nagród rzeczowych i dyplomów uzależnione jest od możliwości finansowych organizatora!

13. JURY RUNDY

13.1. W skład Jury rundy wchodzą trzy osoby:

a) Przedstawiciel GKT PZM jako Przewodniczący,

b) Komandor Rundy,

c) Sędzia Główny Rundy.

13.2. Przewodniczący Jury może w skład Jury powołać dodatkowo dwóch specjalistów.

14. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

14.1. Organizatorzy poszczególnych rund będą się posługiwać ustalonym przez GKT PZM sposobem ewidencji drużyn, zamieszczonym w załączniku nr 3.

14.2. Przewiduje się składanie wniosków do komandora rundy o wyjaśnienie wszelkich niejasności bezpośrednio po wywieszeniu nieoficjalnych wyników rundy.

14.3. Protesty dotyczące wyników nieoficjalnych mogą wnosić wyłącznie kierownicy ekip klubowych w ciągu 60 minut od chwili ich ogłoszenia.

14.4. Protest musi być zgłoszony na piśmie do komandora rundy i winna być wniesiona kaucja organizatorowi w wysokości 200,00 zł. Brak wpłaty kaucji powoduje nierozpatrzenie protestu.

14.5. Protest podlega rozpatrzeniu przez Jury w czasie 60 minut. Jury może przeprowadzić postępowanie wyjaśniające z udziałem osób trzecich.

14.6. W przypadku nieuznania protestu przez Jury, kaucja nie podlega zwrotowi.

14.7. Wyniki oficjalne zostaną ogłoszone w 60 minut po ogłoszeniu wyników nieoficjalnych, a w przypadku złożenia protestu – w 60 minut po jego rozpatrzeniu.

14.8. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody i straty spowodowane przez uczestników, osoby trzecie i żywioły w trakcie trwania rundy. Uczestnicy biorą udział w rundzie na własną odpowiedzialność.

14.9. Uzupełnieniem niniejszego regulaminu są komunikaty organizatora podane do wiadomości poprzez wywieszenie na tablicy ogłoszeń.

14.10. Zgłoszenie się zawodnika do startu w rundzie jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego regulaminu.

14.11. Sędziowie funkcyjni rundy oraz osoby będące w Jury rundy nie biorą w niej udziału.

14.12. Trasa oraz elementy próby sprawnościowej.

a) Teren wykorzystywany na potrzeby konkurencji sprawnościowego przejazdu pojazdem (samochodem osobowym, samochodem osobowym z przyczepą lub kamperem) zaleca się by był utwardzony i równy.

b) Załączony schemat (załącznik nr 1 do Regulaminu CMP) wskazuje minimalne wyposażenie oraz obowiązkowe elementy, które muszą znaleźć się na placu manewrowym.

c) Organizator – o ile pozwalają na to warunki terenowe oraz charakterystyka terenu, na którym rozgrywana jest konkurencja – ma prawo rozbudować trasę przejazdu samochodem o dodatkowe elementy techniczne, w tym w szczególności o manewry jazdy tyłem oraz parkowanie w tzw. "garażu" przy czym konfiguracja trasy musi umożliwiać jej przejazd w obowiązującym limicie czasu konkurencji wynoszącym 4 minuty.”

d) Ostateczny kształt, konfiguracja oraz przebieg trasy przejazdu podlegają zatwierdzeniu przez Sędziego Głównego i Komandora Rundy

14.13. Organizator rundy zobowiązany jest do wygrodzenia terenu wykorzystywanego na potrzeby konkurencji sprawnościowego przejazdu pojazdem (samochodem osobowym, samochodem osobowym z przyczepą lub kamperem), oraz zabezpieczenia odpowiedniego odstępu od publiczności.

14.14. W przypadku awarii pojazdu służącego do realizacji konkurencji z pkt 8.2 a i braku możliwości kontynuowania jazd, dopuszcza się rozegranie zastępczej konkurencji sprawnościowej na czas. Warunkiem rozegrania zastępczej konkurencji jest decyzja JURY Rundy.

14.15. Od decyzji Jury przysługuje możliwość odwołania się do Głównej Komisji Turystyki PZM.

14.16. Wszelka interpretacja regulaminu należy do Głównej Komisji Turystyki Polskiego Związku Motorowego.

Warszawa, listopad 2026 r.

Główna Komisja Turystyki

Polskiego Związku Motorowego

Załącznik nr 1

REGULAMIN KONKURENCJI

Konkurencja sprawnościowego przejazdu pojazdem

(samochodem osobowym, samochodem osobowym z przyczepą lub kamperem)

Limit czasu konkurencji sprawnościowego przejazdu pojazdem wynosi **4 minuty.**

Użycie gwizdka przez sędziego oznacza dyskwalifikację 0 punktów!

Sędzia prowadzący konkurencję używa gwizdka w następujących przypadkach:

- pomylenie trasy przejazdu samochodem
- niezatrzymanie pojazdu zaraz po wypadnięciu piłeczki z talerza
- przekroczony czas konkurencji.

Sędzia prowadzący sygnalizuje poprzez podniesienie ręki z chorągiewką każde najechanie pachołka, wypadnięcie piłeczki oraz nieprawidłowe wykonanie kolejnej czynności.

Przygotowanie placu manewrowego do każdego kolejnego przejazdu wraz z prawidłowym ustawieniem wszystkich elementów (pachołków, trójkąta i gaśnicy oraz kamizelek odblaskowych) wykonuje wyłącznie pomocnik sędziego (przedstawiciel organizatora).

Drużyna (kierowca i pilot) stoją przed wyznaczoną linią startu. Konkurencja (start pomiaru czasu) zaczyna się w momencie uruchomienia stopera przez kierowcę, dobiegnięciu zawodników do pojazdu, zwolnieniu hamulca ręcznego i rozpoczęciu przejazdu trasy. Przejazd odbywa się pojazdem z umieszczonym na masce talerzem do testu wg Stewarta i jak najszybszym przejechaniu wyznaczonej przez organizatora trasy do wyznaczonego miejsca zatrzymania pojazdu. Po wypadnięciu piłki z talerza podczas przejazdu, kierujący musi natychmiast zatrzymać pojazd, a drugi członek drużyny(pilot) wysiąść i umieścić z powrotem piłeczkę na talerzu. Kierujący ponownie rusza pojazdem, gdy drugi członek drużyny(pilot) wróci do pojazdu i zamknie drzwi. Za każde wypadnięcie piłeczki z talerza drużynie dolicza się 10 sekund do czasu końcowego (UWAGA - niezatrzymanie pojazdu oznacza dyskwalifikację - 0 pkt). Zakończenie przejazdu następuje po zatrzymaniu pojazdu w wyznaczonym miejscu, zaciągnięciu hamulca ręcznego. W przypadku wypadnięcia piłki z talerza podczas zatrzymywania pojazdu w miejscu wyznaczonym, kierujący musi pozostać w pojeździe do czasu aż drugi członek drużyny(pilot) umieści piłeczkę z powrotem na talerzu.

Po zatrzymaniu pojazdu w miejscu wyznaczonym drużyna przystępuje do kolejnego etapu (tj; ZABEZPIECZENIE POJAZDU NA DRODZE, KTÓRY ULEGŁ AWARII. Kierowca wyłącza(gasi) silnik zaciąga hamulec ręczny(postojowy), włącza światła awaryjne, zawodnicy wychodzą z pojazdu i z bocznych kieszeni drzwi pojazdu kierowca i pilot wyjmują i prawidłowo ubierają kamizelki odblaskowe, po czym drugi członek drużyny(pilot) zabiera trójkąt ostrzegawczy i umieszcza go prawidłowo w wyznaczonym miejscu (tzn. w sposób zapewniający jego dobrą widoczność dla innych kierujących), w tym samym czasie kierowca bierze gaśnicę i umieszcza ją stawiając

pionowo w wyznaczonym miejscu przed pojazdem. Drużyna kończy konkurencję dopiero wtedy, kiedy oboje znajdują się w miejscu START/META a kierowca zatrzymuje stoper.

Za każde najechanie pachołka - dolicza się 10 sekund do czasu przejazdu.

Za każde wypadnięcie piłeczki z talerza drużynie dolicza się 10 sekund do czasu przejazdu.

Za każde nieprawidłowe wykonanie czynności zabezpieczenia pojazdu tj;

- Nieprawidłowe zatrzymanie pojazdu w wyznaczonym miejscu
- Nie zaciągnięcie hamulca ręcznego przed wyjściem z pojazdu
- Niezałączenie świateł awaryjnych
- Nieprawidłowe założenie kamizelek odblaskowych (na odwrót)
- Nieprawidłowe ustawienie trójkąta ostrzegawczego (tzn. w sposób zapewniający jego dobrą widoczność dla innych kierujących)

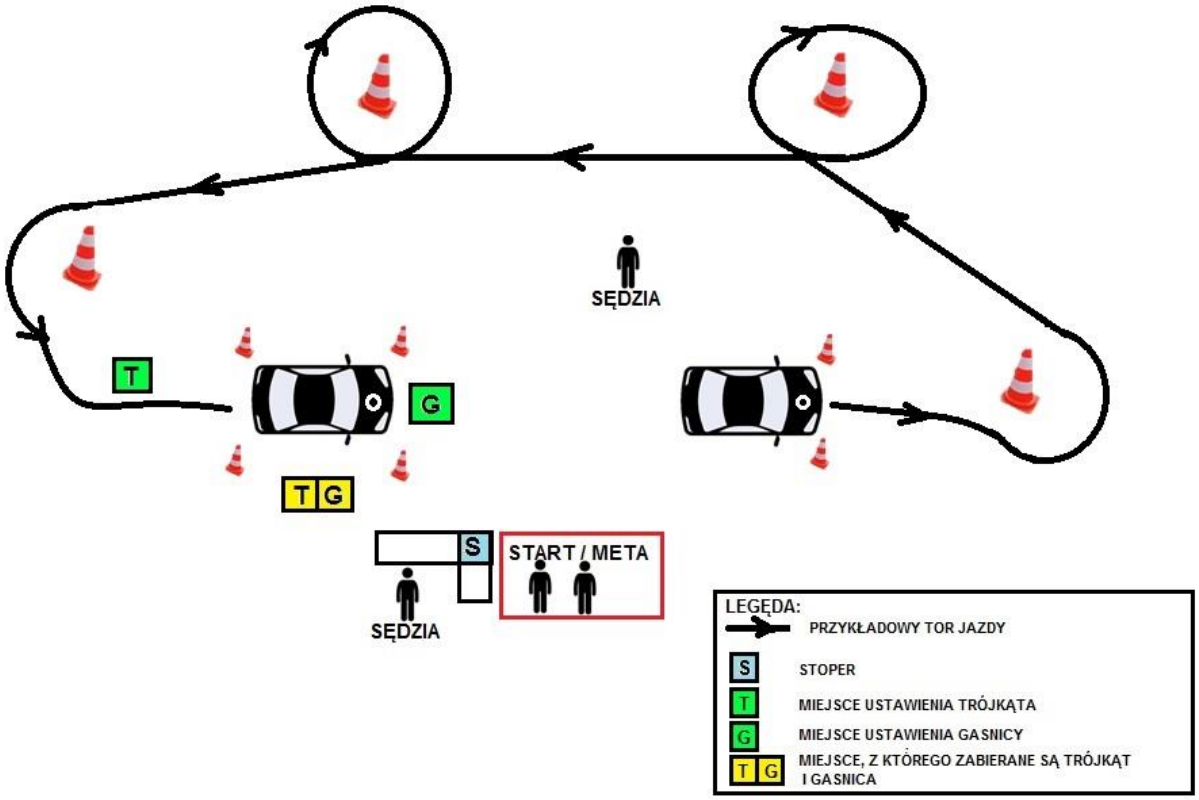
dolicza się 10 sekund

W przypadku gdy kierowca wyłączy stoper przed przybyciem na miejsce mety drugiego członka drużyny(pilota) drużynie dolicza się 30 sekund do czasu przejazdu.

Następnie drużyna udaje się do punktu rozwiązywania testów, aby wylosować zestaw pytań testowych z prawa o ruchu drogowym i udzielania pomocy przedlekarskiej. Po wylosowaniu zestawu czas na rozwiązanie testu wynosi **5 min.**

Załącznik nr 1a

SCHEMAT KONKURENCJI



Załącznik nr 2

REGULAMIN KONKURENCJI

Rajd rekreacyjno - sportowy

1. Uczestnikami rajdu rekreacyjno-sportowego są drużyny uczestniczące w rundzie, które zgłoszą się w punkcie startowym w miejscu i czasie wyznaczonym przez organizatora.
2. Drużyny otrzymują na starcie kartę uczestnictwa rajdu i posługują się nią podczas rundy. Karta jest dokumentem stanowiącym podstawę klasyfikacji drużyny.
3. Trasa rajdu może być wyznaczona za pomocą:
   a) opisu trasy - słownym, symbolicznym lub szkicowym,
   b) planów lub map terenu z nakreśloną (opisaną) trasą,
   c) znaków rozmieszczonych w terenie przez organizatora,
   d) innych sposobów.
4. W wyznaczonych przez organizatora punktach trasy, każdy ze startujących w rajdzie zawodników z drużyny wykonuje samodzielnie zadania rekreacyjno-sportowe. Organizator zapewnia wszystkim startującym jednakowe warunki i kryteria wykonywania zadań. Wykonywanie zadań odbywa się w obecności dwóch sędziów.
5. Zadania rekreacyjno-sportowe są określone w opracowanych przez organizatora regulaminach, które zostają wywieszone w miejscu wykonywania zadania.
6. Zawodnicy uczestniczący w rajdzie podlegają następującej punktacji:
   a) za każde zadanie zawodnik drużyny może otrzymać od 0 pkt do 5 pkt

Załącznik nr 3

CARAVANINGOWE MISTRZOSTWA POLSKI PZM

KARTA WYNIKÓW DRUŻYNY

KLUB:	Maraton rekreacyjno-sportowy			TEST Pkt.	SUMA Pkt.	Przejazd pojazdem		
Imiona i Nazwiska	Konkurencja 1 Pkt.	Konkurencja 2 Pkt.	Konkurencja 3 Pkt.			Czas przejazdu	Czas doliczony	Czas ostateczny
Podpis sędziego								

CARAVANINGOWE MISTRZOSTWA POLSKI PZM

KARTA WYNIKÓW DRUŻYNY

KLUB:	Maraton rekreacyjno-sportowy			TEST Pkt.	SUMA Pkt.	Przejazd pojazdem		
Imiona i Nazwiska	Konkurencja 1 Pkt.	Konkurencja 2 Pkt.	Konkurencja 3 Pkt.			Czas przejazdu	Czas doliczony	Czas ostateczny
Podpis sędziego								